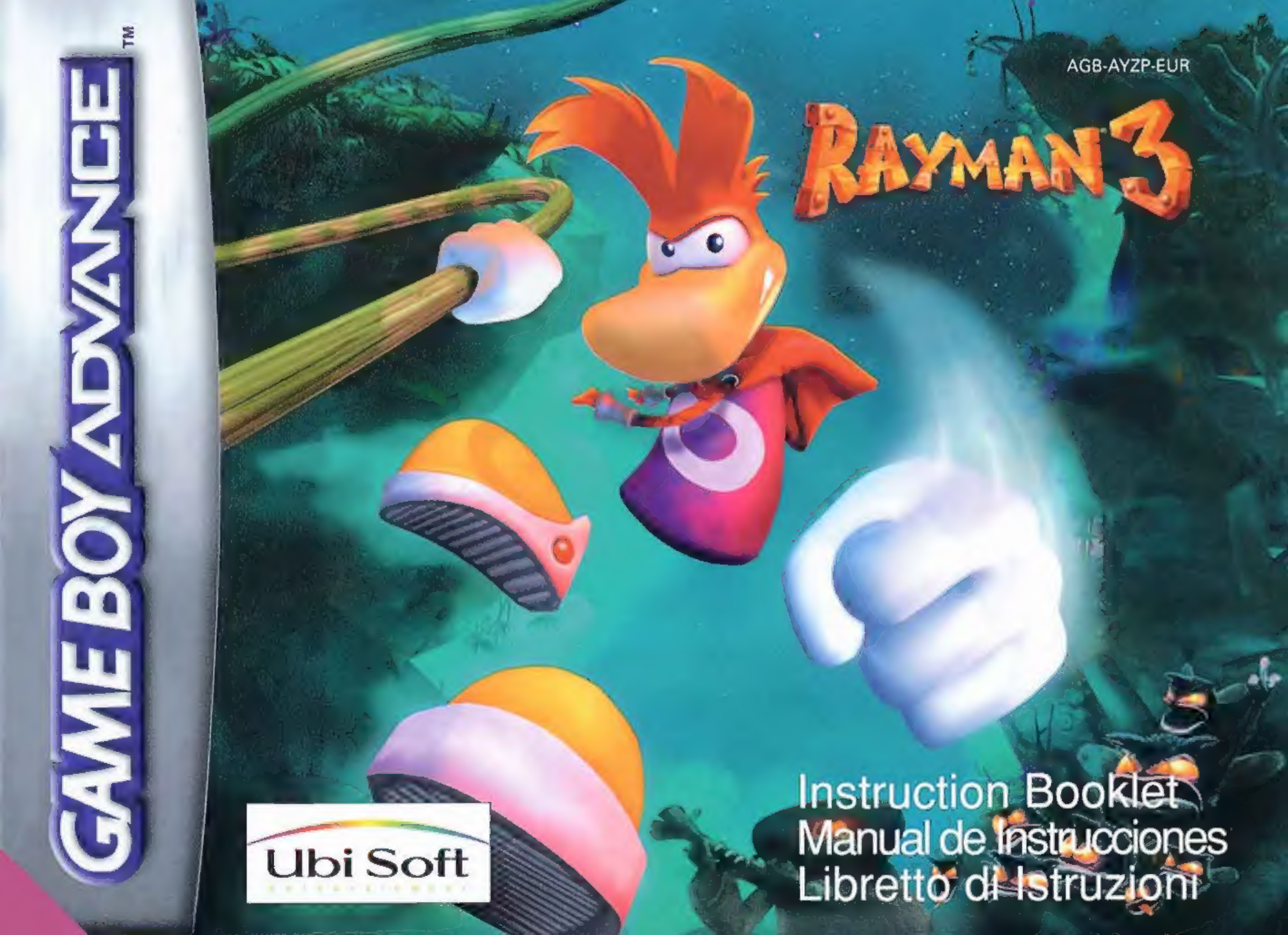

GAME BOY ADVANCE
AGB-AYZP-EUR
RAYMAN 3
Ubi Soft
Instruction Booklet
Manual de Instrucciones
Libretto di Istruzioni

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ⓝ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ⓝ SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

TABLE OF CONTENTS

The story 03
Starting the game 04
The Controls 06
Game Screen 08
World Map 08
In-Game elements 10
Multiplayer Games 11
Hints and Tips 12
Single Pak Link 13
Multi-Pak Link 15
Technical support 17
Credits 59

THE STORY

When Globox, Rayman's best friend, inadvertently swallows a dreadful black Lum, it isn't the end of the world - but it could well be! To prevent a full-scale invasion of malicious, ill-mannered hordes, there's only one solution: Rayman must get someone to treat his burdensome pal who totally loses control under the influence of the black Lums. He sets off on a frenzied adventure through the Marshes (where the witch Begoniax lives), the World of Bad Dreams and many other, increasingly inhospitable places, till he reaches the pirates' den where his old enemies, Razorbeard and his henchmen, are ready and waiting for him. Fortunately, Rayman can rely on Murfy. So if everything goes reasonably well, and he manages to accumulate enough cages, Rayman should have the strength to overcome all the obstacles that loom up on the hazardous road to Globox's recovery!

STARTING THE GAME

Place the Rayman 3 Game-Pak in the Game Boy Advance™ and set the power switch to on.

Main menu

- Use Control Pad Up and Control Pad Down to move through the menus.
- Press A Button to select an option
- Press B Button to go back to the previous menu.

SINGLE PLAYER

Select the single player mode to begin your adventure. Use Control Pad Up and Control Pad Down to move the arrow on the left side of the screen and press A Button to choose a saved game slot. Make sure the arrow on the bottom of the screen is pointing to the word START, and then hit the A Button to start your game.

MULTIPLAYER

Use the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable to connect up to 4 Game Boy Advance™ and have fun playing against your family and friends.
Multi –Pak games require one Rayman 3 GBA game pack for each player. Only one Game Pak is needed to play the Single Pak mode.

SINGLE PAK LINK

Single Pak Link is a special mode that allows two players to play against each other with just one Game Pak. Player one makes most selections before the game starts. First, properly connect all Game Boy Advance™ Game Link™ Cables (see page 13) and turn each Game Boy Advance™ power ON. Player 1 should choose Multiplayer on the Main menu, then choose Single Pak mode. After that, follow the instructions on the screen.

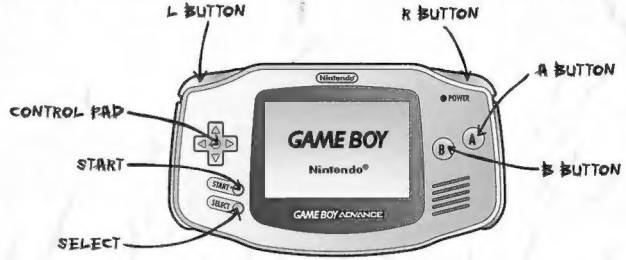
MULTI-PAK LINK

Multi-Pak Link is a two-to four-player competition and each player needs a Rayman 3 GBA Game Pak. First, properly connect all Game Boy Advance™ Game Link™ Cables (see page 15) and turn each Game Boy Advance™ power ON. Each player chooses Multiplayer on the Main Menu, then chooses Multi-Pak. For more information on Multiplayer game mode see page 11

OPTIONS

Here you can alter the set-up of your Rayman game. (sound FX and Music)

THE CONTROLS



CONTROL PAD UP △ Look up

CONTROL PAD DOWN

CONTROL PAD LEFT / ▽ ◁ Crouch

CONTROL PAD RIGHT ▷ Move Rayman

A BUTTON **Jump**

Helicopter: Press once to jump, then press it again to slow your descent with your helicopter blade.

Super –Helico: To fly in Super –Helico mode, activate the helicopter by pressing the A Button. Press again on A Button to go higher. If you want to stop flying in helicopter mode, just land on solid ground.

B BUTTON **Shoot Rayman's fist.**

Tips: The longer you hold down the B Button, the farther your fist will go!

Shoot both fists: To shoot both your fists, press the B Button to shoot the first fist and double-tap quickly on the B Button to shoot the second one.

Grab purple lums: To Grab onto purple lums, shoot them with Rayman's fist. Once you've grabbed on, you can swing in the direction of your choice by using the Control Pad. To release, press the A Button.

R BUTTON **Break the ground:** You can break the ground by pressing the R Button. But remember, you must be in the air!

L BUTTON **Climb between to walls:** Pressing L Button will allow you to stay still between the walls. For climbing, press A Button to jump.

START **Pause the game**

Sleep Mode: Select this mode to reduce power consumption greatly when you are not playing. To return to the game, press SELECT + L Button + R Button.

*IMPORTANT: Remember, not all powers are available at the start of the game.

GAME SCREEN

WORLD MAP

Level selection map

- The curtains hide the entry of the levels. When a curtain is blue, it means that you can enter it. Press A Button to enter the level you want.
  - Number of cages you found in this level
  - Number of Yellow Lums you found in this level
  - Wooden arrows: pass on the wooden arrows to go back to the world map.

Interface

World Map

Use Control Pad Left and Control Pad Right to navigate in the World Map. Press A Button to select a World.

- NINTENDO GAMECUBE link mode: If you found at least 100 lums in your Rayman 3 game and you have "Rayman 3 Hoodlum Havoc" for NINTENDO GAMECUBE, you can access a bonus world by connecting your Game Boy Advance™ to your NINTENDO GAMECUBE with the NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance Cable! For every additional block of 100 lums, you will be reward by a new level !
- World 1: Forgotten Forests
- World 2: Haunted Dreams
- World 3: Magmacosm
- World 4: Pirate Stronghold

IN-GAME ELEMENTS

CAGE

The pirates have imprisoned many inhabitants in this little cage sealed with vital energy. Break the cage to free Rayman's friends.

YELLOW LUMS

These are the 1,000 shards broken from the Primordial Core when the pirates exploded it. When Rayman has collected enough of them, he'll be able to negotiate his entry into new worlds.

RED LUMS

Packed with energy, they restore Rayman's life bar

SILVER LUMS

Look for them, they provide extra life!

GREEN LUMS

These Lums are very special. They record Rayman's progress. If he should die, he will reappear at the place where he last took a green lum. If Rayman had Zero life point, he will restart the entire level at the beginning.

PURPLE LUMS

By shooting them, Rayman can grab onto them.

WOODEN ARROWS

When you are in a level, pass on the wooden arrows to go back in the Level Selection Map. If you are in the Level Selection Map, use it to go back in the World map.

MULTIPLAYER GAMES

- Use Control Pad Left and Control Pad Right to navigate through the Game Modes
- Press A Button to select a mode.

Multiplayer Game mode

TAG MODE

In this mode, the player with the tag must hurry to give the tag to others players before the end of the countdown. To give the tag, you just have to throw your fist and touch the other player.

BURGLAR MODE

In this mode, the player with the tag must avoid being touched by other players. Only the meter of the player with the tag will increase. The first player who reaches one minute wins!!!
(Pass the Ly's Punch Challenge 2 to unlock a second Burglar mode map.)

BUMPER CAR RACE

This mode is a race. Compete against your friends for first place. Be vigilant, every player can bump others and push them in the lava.

BUMPER CAR ARENA

This mode is a bumper car competition. Every player must try to push their opponents in the lava. The last player to survive wins! Remember, to unlock this mode, you have to find all the cages in the game!

Items (only available in Tag and Burglar mode)

INVISIBILITY Become temporarily invisible.

REVERSE Reverse temporarily the control of Rayman.

GLOBOX All your opponents will have a big Globox which will hide their screen for a few seconds.

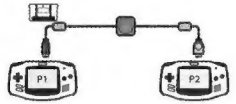
FIST Pick it up to be able to throw your fist.

HINTS AND TIPS

- Listen carefully to Murphy's advice; they can be very useful on the course of your adventure.
- The more you can gather Lums and Cages, the better it is. It can be essential if you want to progress in the game.
- There are different ways to use Rayman's powers. Try to find all the combinations.
- Try to master the Helico as soon as you can. It will be easier to pass through some obstacles.
- Try to use both your fists against the enemies, they give you more strength.
- There are many hidden areas in the game, have you found them?

SINGLE PAK LINK

Choose Single Pak to connect up to two Game Boy Advance™.



About the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

Here's all of the information you need to link multiple Game Boy Advance™.

Necessary Equipement

- Game Boy Advance™ : 1 per player
- Rayman 3 Game Paks: 1 Game Pak
- Game Boy Advance™ Game Link™ Cables: 1 Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

Linking Instructions

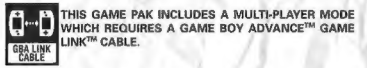
1. Make sure that the Power Switches on all of the Game Boy Advance™ are turned OFF, then insert the Rayman 3 Game Pak into Player 1's Game Pak slot.
2. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cables.
3. Make sure to insert the small purple connector into Player 1's Game Boy Advance™ and the large grey connector into the other Game Boy Advance™, insert the Game Boy Advance™ Game Link™ Cables into the External Extension Connectors (EXT).
4. Turn each Game Boy Advance™ Power Switch On.
5. Now, Follow instructions for Single Pak Link.

! DO NOT CONNECT ANY GAME BOY ADVANCE™ THAT WILL NOT BE USED DURING GAME PLAY.

Troubleshooting

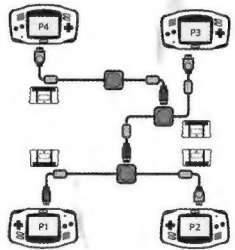
You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- When you are using cables other than Game Boy Advance™ Game Link™ Cables.
- When any Game Boy Advance™ Game Link™ Cable is not fully inserted into any Game Boy Advance™.
- When any Game Boy Advance™ Game Link™ Cable is removed during the transfer of data.
- When any Game Boy Advance™ Game Link™ Cable is incorrectly connected to any Game Boy Advance™.
- When the Rayman 3 game pack is inserted into any Game Boy Advance™ other than Player 1's Game Boy Advance™.
- When more than two Game Boy Advance™ are linked. See page 15 for information on this.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

MULTI-PAK LINK



Choose this option if you want to connect 3 or 4 Game Boy Advance™.

About the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

Here's all of the information you need to link multiple Game Boy Advance™.

Necessary Equipement

- Game Boy Advance™ : 1 per player
- Rayman 3 Game Paks: 1 per player
- Game Boy Advance™ Game Link™ Cables:

  Two players: 1 Game Boy Advance™ Game Link™ Cable
  Three players: 2 Game Boy Advance™ Game Link™ Cables
  Four players: 3 Game Boy Advance™ Game Link™ Cables

Linking Instruction Multi-Pack

1. Make sure that the Power Switches on all of the Game Boy Advance™ are turned OFF, then insert the Rayman 3 Game Pak into Player 1's Game Pak slot.
2. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each Game Boy Advance™.
3. Make sure to insert the small purple connector into Player 1's Game Boy Advance™ and the large grey connector into the other Game Boy Advance™, insert the Game Boy Advance™ Game Link™ Cables into the External Extension Connectors (EXT).
4. Turn the Power Switch on each Game Boy Advance™ On.
5. Now, follow the instructions for Multi-Pak link.

! DO NOT CONNECT ANY GAME BOY ADVANCE™ THAT WILL NOT BE USED DURING GAME PLAY.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung 21
Das Spiel starten 22
Die Steuerung 24
Spielbildschirm 26
Karte der Welten 26
Gegenstände im Spiel 28
Mehrspieler-Modi 29
Tipps und Tricks 30
Ein-Modul-Spiel 31
Multi-Modul-Spiel 33
Ubi Soft Kundendienst 35
Credits 56

EINLEITUNG

Als Globox, Raymans bester Freund, versehentlich einen der gefürchteten Schwarzen Lums verschluckt, ist das nicht gerade das Ende der Welt ... aber es könnte dazu werden. Um die Invasion einer Horde bösartiger, komplett wahnsinniger Wesen zurückzuschlagen, gibt es nur eine Lösung: Rayman muss einen Spezialisten finden, der seinen arg mitgenommenen Freund behandeln kann, denn Globox steht inzwischen völlig unter der vollständigen Kontrolle des schwarzen Lums. Für Rayman beginnt damit ein verrücktes Abenteuer quer durch Begoniax Sümpfe, die Welt der schlechten Träume und viele andere ungastliche Orte. Am Ende seiner Odyssee erreicht er das Lager der Piraten, wo er auf seinen Erzfeind Klingenbart und dessen Kumpane trifft. Die Piraten haben ihm eine Falle gestellt, doch glücklicherweise kann er sich auf seinen Freund Murfy verlassen, der ihm immer wieder aus der Patsche hilft. Wenn es Rayman gelingt, genug Käfige zu zerstören, sollte er stark genug sein, alle Hindernisse zu überwinden und Globox von seinem teuflischen Untermieter zu befreien.

DAS SPIEL STARTEN

Stecke das Rayman 3-Spielmodul in den Game Boy Advance™ und stelle den POWER-Schalter auf ON.

Hauptmenü

- Benutze das Steuerkreuz Oben/Unten, um dich durch die Menüs zu bewegen.
- Drücke den A-Knopf, um eine Option auszuwählen.
- Drücke den B-Knopf, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

EINZELSPIELER-MODUS

Wähle den Einzelspieler-Modus, um mit dem Abenteuer zu beginnen. Benutze das Steuerkreuz Oben/Unten, um den Pfeil auf der linken Bildschirmseite zu bewegen und drücke die A-Taste, um einen Speicherplatz auszuwählen. Vergewissere dich, dass der Pfeil am oberen Bildschirmrand auf Spiel starten zeigt und drücke anschließend die A-Taste, um das Spiel zu beginnen.

MEHRSPIELER-MODUS

Benutze das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel, um bis zu 4 Game Boy Advance™ miteinander zu verbinden. Auf diese Weise kannst du gegen deine Freunde spielen.
Multi-Modul-Spiele erfordern ein Rayman 3-Spielmodul für jeden Spieler. Für das Ein-Modul-Spiel benötigt man nur ein Spielmodul.

EIN-MODUL-SPIEL

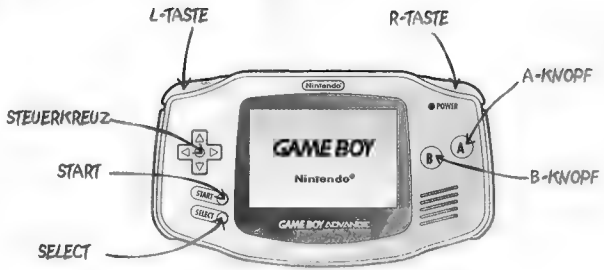
Bei Ein-Modul-Spielen handelt es sich um einen besonderen Modus, der es zwei Spielern ermöglicht, mit nur einem Spielmodul gegeneinander zu spielen. Spieler 1 kommt dabei die Aufgabe zu, das Spiel einzurichten. Zuerst müssen die Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel angeschlossen und der POWER-Schalter jedes Game Boy Advance™ auf ON gestellt werden. Spieler 1 muss nun im Hauptmenü die Option ‚Mehrspieler-Modus' und anschließend Ein-Modul-Spiel auswählen. Nun muss er nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

MULTI-MODUL-SPIELE

Multi-Modul-Spiele sind 2 bis 4 Spieler-Matches, bei denen jeder Teilnehmer ein Rayman 3 GBA-Spielmodul benötigt. Schließt zuerst die Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel ordnungsgemäß an und stellt anschließend die POWER-Schalter aller Game Boy Advance™ auf ON. Jeder Spieler muss ‚Mehrspieler-Modul' im Hauptmenü wählen und anschließend, Multi-Modus-Spiel'. Weitere Informationen findest du im entsprechenden Kapitel auf Seite 29.

OPTIONEN

Hier kannst du die Einstellungen für dein Rayman-Spiel verändern (Sound und Musik).



DIE STEUERUNG

STEUERKREUZ OBEN △ Nach oben sehen

STEUERKREUZ UNTEN ▽ Ducken

STEUERKREUZ LINKS / *STEUERKREUZ RECHTS* ▷ ◁ Rayman bewegen

A-KNOPF **Springen**
Helikopter: Drücke einmal, um zu springen, drücke dann erneut, um deinen Fall mit dem Helikopter zu verlangsamen.

Super-Copter: Um den Super-Copter zu aktivieren, musst du den A-Knopf drücken, anschließend musst du den A-Knopf erneut drücken, um an Höhe zu gewinnen. Wenn du den Helikopterflug abbrechen möchtest, musst du auf festem Untergrund landen.

B-KNOPF **Raymans Faust abfeuern.**
Tipp: Je länger du den B-Knopf gedrückt hältst, desto weiter fliegt die Faust.
Beide Fäuste abfeuern: Um beide Fäuste abzufeuern, drücke den B-Knopf einmal, um die erste Faust loszuschleudern und dann noch zweimal ganz schnell hintereinander, um die zweite hinterher zu schleudern.
Violette Lums: Um dich an den violetten Lums festzuhalten, musst du Raymans Faust darauf abfeuern. Sobald sich Rayman an einem solchen Lums festhält, kannst du ihn mit dem Steuerkreuz in jede beliebige Richtung schwingen lassen. Wenn du den A-Knopf drückst, lässt Rayman den violetten Lums los.

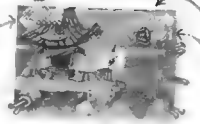
R-TASTE **Den Boden durchbrechen:** Du kannst den Untergrund mit der R-Taste durchbrechen, aber denke daran, du musst dich in der Luft befinden.

L-TASTE **Zwischen Wänden hochklettern:** Mit der L-Taste kannst du dich zwischen zwei Wänden festhalten. Drücke A-Knopf, um zu springen.

START **Pause**
Sleep-Modus: Wähle diesen Modus, um den Energieverbrauch niedrig zu halten, wenn du gerade nicht spielst. Um zum Spiel zurückzukehren, musst du SELECT + L-Taste + R-Taste drücken.

***WICHTIG:** Nicht alle Superkräfte sind von Anfang an verfügbar!

SPIELBILDSCHIRM



KARTE DER WELTEN

Spielstufenauswahl

- Hinter dem Vorhang verbergen sich die Türen zu den verschiedenen Levels. Wenn der Vorhang blau ist, ist der Weg frei, du musst nur den A-Knopf drücken, um den Level zu betreten.
- Anzahl der in diesem Level zerstörten Käfige
- Anzahl der in diesem Level gefundenen gelben Lums
- Hölzerne Pfeile: Um zur Karte der Welten zurückzukehren, musst du zu den hölzernen Schilder gehen.

Benutzeroberfläche

Karte der Welten

Benutze das Steuerkreuz Links/Rechts, um dich über die Karte der Welten zu bewegen. Drücke den A-Knopf, um eine Welt auszuwählen.

- NINTENDO GAMECUBE Link-Modus: Wenn du mindestens 100 Lums in Rayman 3 GBA sammelst und "Rayman 3 Hoodlum Havoc" für den NINTENDO GAMECUBE besitzt, kannst du Zugang zu einer Bonus-Welt erhalten. Du musst dazu den Game Boy Advance™ mit dem NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel an den NINTENDO GAMECUBE anschließen! Für alle weiteren 100 Lums wirst du mit einem neuen Level belohnt!
- Welt 1: Vergessene Wälder
- Welt 2: Böse Träume
- Welt 3: Das Lava-Land
- Welt 4: Die Piratenfestung

GEGENSTÄNDE IM SPIEL

KÄFIGE

Die Piraten haben zahllose Ureinwohner in diesen kleinen Käfigen eingesperrt und sie mit Lebensenergie versiegelt. Rayman muss die Käfige knacken und seine Freunde befreien.

GELBE LUMS

Dabei handelt es sich um 1.000 Bruchstücke vom Herzen der Welt, welche die Piraten abgesprengt haben. Wenn Rayman genug von ihnen gesammelt hat, kann er sich neue Welten erschließen.

ROTE LUMS

Vollgestopft mit Lebensenergie. Sie füllen Raymans Lebensenergiebalken wieder auf.

SILBER-LUMS

Silber-Lums solltest du suchen, denn sie verleihen Extra-Leben.

GRÜNE LUMS

Diese Lums sind etwas ganz Besonderes. Sie zeichnen Raymans Fortschritte im Spiel auf. Wenn er einmal stirbt, kann er an der Stelle weitermachen, an der er zuletzt einen grünen Lums genommen hat. Wenn Rayman keine Leben mehr hat, muss er den Level wieder von vorne beginnen.

VIOLETTE LUMS

Wenn Rayman auf violette Lums schießt, kann er sich an ihnen festhalten und hin und her schwingen.

HÖLZERNE SCHILDER

Wenn du im Spiel mit Rayman auf ein hölzernes Schild gehst, kehrst du zurück zum Level-Auswahl-Bildschirm. In der Level-Auswahl kannst du es benutzen, um zur Karte der Welten zu gelangen.

MEHRSPIELER-MODI

- Benutze das Steuerkreuz Links/Rechts, um die verschiedenen Spielvarianten aufzurufen.
- Drücke den A-Knopf, um ein Spiel auszuwählen.

Mehrspieler-Modi

FANG-MODUS

In diesem Modus muss der Spieler mit der Markierung versuchen, einen seiner Mitspieler zu fangen und ihm die Markierung zu übergeben, bevor die Zeit abgelaufen ist. Um die Markierung zu übergeben, musst du deinen Mitspieler mit der Faust treffen.

HALTET DEN DIEB

In diesem Modus muss der Spieler mit der Markierung versuchen, seinen Mitspielern auszuweichen. Der erste Spieler, dem es gelingt, seinen Gegnern 1 Minute lang auszuweichen, gewinnt das Spiel. (In Lys Box-Prüfung 2 kannst du die zweite Variante von "Haltet den Dieb" freischalten.)

AUTOSCOOTER

Hierbei handelt es sich um ein Rennen. Du musst versuchen, deine Mitspieler zu überholen und den ersten Platz einzunehmen. Sei vorsichtig, denn die Spieler können sich gegenseitig rammen und ich die Lava drängen.

KARAMBOLAGE-ARENA

Im diesem Spiel muss jeder Spieler versuchen, seine Gegner in die Lava zu drängen. Der letzte Spieler, der übrig bleibt, gewinnt!!! Denke daran, du kannst dieses Spiel nur freischalten, wenn du alle Käfige im Spiel findest.

Gegenstände (Nur im Fang- und Diebes-Spiel verfügbar)

UNSICHTBARKEIT — Man wird für eine Weile unsichtbar.

UMKEHRUNG — Kehrt zeitweilig die Steuerung Raymans um.

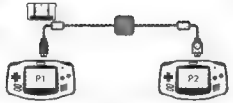
GLOBOX — Auf den Bildschirmen aller Gegner erscheint ein großer Globox, der ihnen für ein paar Sekunden die Sicht nimmt.

FAUST — Du musst sie dir schnappen, wenn du deine Faust schleudern möchtest.

TIPPS UND TRICKS

- Achte genau auf Murfys Hinweise, sie könnten für dich im Laufe des Abenteuers sehr nützlich werden.
- Je mehr Lums du fängst und je mehr Käfige du öffnest, desto besser ist es. Um im Spiel voranzukommen, ist es sogar notwendig eine bestimmte Anzahl davon zu erwischen.
- Es gibt verschiedene Arten, Raymans Kräfte einzusetzen. Versuche, alle Kombinationen herauszufinden.
- Versuche so schnell wie möglich, den Umgang mit dem Helikopter zu lernen. Auf diese Weise kannst du Hindernisse besser überwinden.
- Setzt beide Fäuste gegen deine Feinde ein, so bist du stärker.
- Im Spiel gibt es viele verborgene Bereiche, hast du sie alle gefunden?

EIN-MODUL-SPIEL



Wähle Ein-Modul-Spiel, um zwei Game Boy Advance™ miteinander zu verbinden

Über das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

Im Folgenden findest du alle nötigen Informationen, um mehrere Game Boy Advance™ miteinander zu verbinden.

Erforderliche Ausrüstung

- Game Boy Advance™ : einer pro Spieler
- Rayman 3-Spielmodule: ein Spielmodul
- Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel: ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

Verbindung herstellen

1. Vergewissere dich, dass die POWER-Schalter beider Game Boy Advance™ auf OFF stehen. Stecke anschließend das Rayman 3-Spielmodul in den Game Boy Advance™ von Spieler 1 ein.
2. Schließe nun das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an.
3. Der kleine violette Stecker muss in die Anschlussbuchse (EXT) des Game Boy Advance™ von Spieler 1 gesteckt werden und der große graue Stecker in die Anschlussbuchse (EXT) des anderen Game Boy Advance™.
4. Stelle den POWER-Schalter beider Game Boy Advance™ auf On.
5. Folge nun den Anweisungen für das Ein-Modul-Spiel.

! ES SOLLTE KEIN GAME BOY ADVANCE™ ANGESCHLOSSEN WERDEN, DER WÄHREND DES SPIELS NICHT BENUTZT WIRD.

Problembehebung

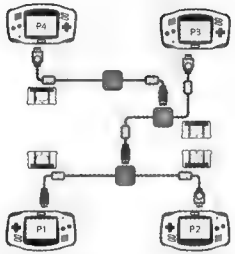
Es kann vorkommen, dass Spiel-Dateien nicht übertragen werden oder in einer der folgenden Situationen eine Fehlfunktion auftritt:

- Wenn Sie ein anderes Kabel als das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel benutzen.
- Wenn eines der Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel nicht ordnungsgemäß an einen Game Boy Advance™ angeschlossen ist.
- Wenn ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel während des Daten-Transfers entfernt wird.
- Wenn ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel falsch angeschlossen ist.
- Wenn das Rayman 3-Spielmodul nicht im Game Boy Advance™ von Spieler 1 eingelegt ist.
- Wenn mehr als zwei Game Boy Advance™ miteinander verbunden sind..

GBA LINK CABLE

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

MULTI-MODUL-SPIEL



Wähle diese Option, wenn du 3 oder 4 Game Boy Advance™ miteinander verbinden möchtest.

Über das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

Im Folgenden findest du alle nötigen Informationen, um mehrere Game Boy Advance™ miteinander zu verbinden.

Erforderliche Ausrüstung

- Game Boy Advance™ : einer pro Spieler
- Rayman 3-Spielmodule: ein Spielmodul
- Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel:

Zwei Spieler: 1 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel
Drei Spieler: 2 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel
Vier Spieler: 3 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

Verbindung herstellen

1. Vergewissere dich, dass die POWER-Schalter aller Game Boy Advance™ auf OFF stehen. Stecke anschließend das Rayman 3-Spielmodul in den Game Boy Advance™ von Spieler 1 ein.
2. Schließe nun die Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an und stecke sie in die Anschlussbuchsen (EXT) aller beteiligten Game Boy Advance™.
3. Der kleine violette Stecker muss in die Anschlussbuchse (EXT) des Game Boy Advance™ von Spieler 1 gesteckt werden und der große graue Stecker in die Anschlussbuchsen (EXT) der anderen Game Boy Advance™.
4. Stelle den POWER-Schalter aller Game Boy Advance™ auf On.
5. Folge nun den Anweisungen für das Multi-Modul-Spiel.

! ES SOLLTE KEIN GAME BOY ADVANCE™ ANGESCHLOSSEN WERDEN, DER WÄHREND DES SPIELS NICHT BENUTZT WIRD.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende fur den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.
Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 03
Commencer une partie 04
Commandes 06
Écran de jeu 08
Carte du monde 08
Éléments du jeu 10
Jeux Multi-joueurs 11
Trucs et astuces 12
Link une cartouche 13
Link multi-cartouches 15
UBI SOFT à votre Service 17
Crédits 56

INTRODUCTION

Lorsque Globox, le meilleur ami de Rayman avale par inadvertance un redoutable Lums noir, ce n'est pas la fin du monde... mais ça pourrait le devenir ! Pour éviter une véritable invasion de hordes malveillantes et mal-élevées de lums, il n'y a qu'une solution : Rayman doit trouver quelqu'un pour soigner son copain qui a perdu tout contrôle sous l'influence du lums noir. Il va se lancer dans une frénétique aventure à travers les Marais (où vit la sorcière Begoniax), le monde des Mauvais Rêves et beaucoup d'autres mondes encore plus hostiles, jusqu'à ce qu'il atteigne le repaire des pirates où ses ennemis, Razobeard et ses acolytes, sont prêts et l'attendent. Heureusement, Rayman peut compter sur Murfy. Si tout se passe bien et que Rayman parvient à trouver suffisamment de cages, il aura assez de force pour surmonter tous les obstacles qui se dressent sur la route dangereuse qui mène au rétablissement de Globox !

COMMENCER UNE PARTIE

Insère la cartouche Rayman 3 dans le système Game Boy Advance™ et place l'interrupteur sur ON.

Menu principal

- Utilise la manette + haut et bas pour naviguer dans les menus.
- Appuie sur le bouton A pour sélectionner une option.
- Appuie sur le bouton B pour revenir au menu précédent.

MODE UN JOUEUR

Sélectionne le mode un joueur pour commencer une aventure. Utilise la manette + haut et bas pour déplacer la flèche à gauche de l'écran et appuie sur le bouton A pour choisir une partie sauvegardée. Assure-toi que la flèche au bas de l'écran est pointée sur le mot START, et appuie alors sur le bouton A pour commencer la partie.

MODE MULTI-JOUEURS

Grâce au Câble Game Boy Advance™ Game Link™, tu peux connecter jusqu'à 4 Game Boy Advance™ et t'amuser en affrontant ta famille ou tes amis.

Chaque joueur doit disposer d'une cartouche Rayman 3 GBA pour les jeux multi-cartouches. Une seule cartouche est nécessaire pour jouer au mode une cartouche.

LINK UNE CARTOUCHE

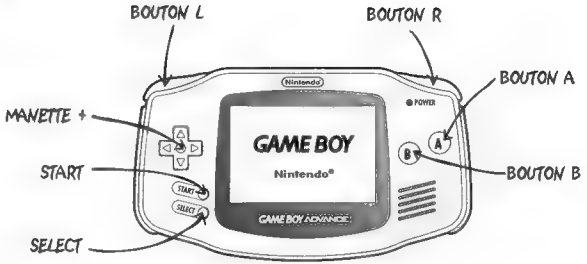
Link une cartouche est un mode spécial permettant à deux joueurs de s'affronter en n'utilisant qu'une seule cartouche. Le joueur 1 fait les sélections avant le début de la partie. Il faut d'abord mettre en place les Câbles Game Boy Advance™ Game Link™ (voir page 13) et placer l'interrupteur de chaque Game Boy Advance™ sur ON. Le joueur 1 choisit alors le Mode multi-joueurs dans le Menu principal, puis le Mode Link une cartouche. Tu n'as plus qu'à suivre les instructions à l'écran.

LINK MULTI-CARTOUCHES

Link multi-cartouches est un mode dans lequel s'affrontent de deux à quatre joueurs. Chaque joueur doit avoir une cartouche Rayman 3 GBA. Il faut d'abord mettre en place les Câbles Game Boy Advance™ Game Link™ (voir page 15) et placer l'interrupteur de chaque Game Boy Advance™ sur ON. Chaque joueur choisit ensuite le Mode multi-joueurs dans le Menu principal, puis le Mode Link multi-cartouches. Pour plus d'informations sur le mode multi-joueurs, voir page 15.

OPTIONS

Tu peux modifier la configuration de ton jeu Rayman (Effets sonores et Musique).



COMMANDES

MANETTE + HAUT △ Regarder vers le haut

MANETTE + BAS ▽ S'accroupir

MANETTE + GAUCHE/
MANETTE + DROITE ▷ ◁ Déplacer Rayman

BOUTON A Sauter
Hélicoptère : appuie une fois pour sauter, puis appuie de nouveau pour ralentir ta descente grâce à la pale de ton hélicoptère.

Super –Hélico : pour voler en mode Super-Hélico, active l'hélicoptère en appuyant sur le bouton A. Appuie de nouveau sur le bouton A pour monter plus haut. Si tu ne veux plus te déplacer en mode hélicoptère, atterris sur un sol solide.

BOUTON B **Lancer le poing de Rayman.**
Astuce : plus tu maintiens longtemps le bouton B enfoncé, plus ton coup de poing sera puissant !
Lancer les deux poings : appuie sur le bouton B pour lancer le premier poing et appuie encore aussitôt dessus pour lancer le deuxième.
Attraper les lums violets : pour attraper les lums violets, il faut les frapper avec le poing de Rayman. Une fois que tu les as attrapés, tu peux les balancer dans la direction de ton choix avec la manette +. Pour les débloquer, appuie sur le bouton A.

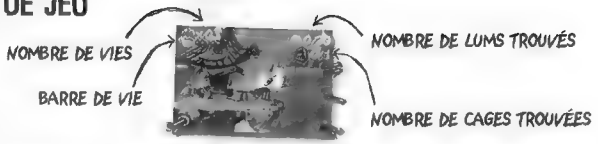
BOUTON R **Briser le sol :** tu peux briser le sol en appuyant sur le bouton R. Mais souviens toi, tu dois être en l'air à ce moment là !

BOUTON L **Grimper entre deux parois :** en appuyant sur le bouton L, tu peux rester entre deux murs. Pour escalader, appuie sur le bouton A

START Pause
Mode sommeil : sélectionne ce mode pour diminuer la consommation d'énergie lorsque tu ne joues pas. Pour revenir à la partie, appuie sur SELECT + bouton L + Bouton R.

***IMPORTANT :** souviens toi que tous les pouvoirs ne sont pas disponibles dès le début de la partie.

ÉCRAN DE JEU



CARTE DU MONDE

Carte de sélection de niveau

- Les rideaux cachent l'entrée des niveaux. Lorsqu'un rideau est bleu, cela signifie que tu peux pénétrer dans ce niveau. Appuie sur le bouton A pour entrer dans le niveau choisi.
- Nombre de cage trouvées dans ce niveau
- Nombre de lums jaunes trouvés dans ce niveau
- Les flèches de bois : passe devant les flèches de bois pour revenir à la Carte du Monde.

Interface

Carte du Monde

Utilise la manette + gauche et droite pour naviguer dans la Carte du Monde. Appuie sur le bouton A pour sélectionner un Monde.

- Mode Link NINTENDO GAMECUBE : si tu trouves au moins 100 lums dans ton jeu "Rayman 3" et que tu possèdes "Rayman 3 Hoodlum Havoc" pour NINTENDO GAMECUBE, tu peux avoir accès à un monde bonus en connectant ton Game Boy Advance™ à ta console NINTENDO GAMECUBE grâce au Câble NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance™ ! Pour chaque groupe de 100 lums supplémentaire, tu découvres un nouveau niveau !
- Monde 1 : les Forêts Oubliées
- Monde 2 : Rêve Cauchemardesque
- Monde 3 : la Fournaise
- Monde 4 : le Repaire des Pirates

ÉLÉMENTS DU JEU

CAGE (TBR)

Les pirates ont emprisonné beaucoup d'habitants dans ces petites cages fermées par de l'énergie vitale. Brise la cage pour libérer les amis de Rayman

LUMS JAUNES

Les lums jaunes sont les 1000 morceaux du Coeur Primordial, que les pirates ont fait exploser. Lorsque Rayman en a collecté suffisamment, il peut négocier son entrée dans de nouveaux mondes.

LUMS ROUGES

Constitués d'énergie, ils augmentent la barre de vie de Rayman.

LUMS D'ARGENT

Cherche-les bien, ils donnent des vies supplémentaires !

LUMS VERTS

Ces lums sont très spéciaux. Ils enregistrent la progression de Rayman. Si Rayman meurt, il peut réapparaître à l'endroit où il a ramassé un lums vert. Si Rayman n'a plus de vie, il recommence le niveau depuis le début.

LUMS VIOLETS

Rayman peut les attraper en les frappant.

FLÈCHES DE BOIS

Quand tu es dans un niveau, passe devant les flèches de bois pour retourner à la carte de sélection de niveau. Si tu es dans la carte de sélection de niveau, elles te permettent de retourner dans la Carte du Monde.

JEUX MULTI-JOUEURS

- Utilise la manette + gauche et droite pour naviguer entre les modes de jeu
- Appuie sur le bouton A pour sélectionner un mode.

Mode de jeu multi-joueurs

MODE TAG

Dans ce mode, le joueur avec le tag doit se dépêcher de passer le tag aux autres joueurs avant la fin du décompte. Pour donner le tag, il suffit de lancer le poing et de toucher un autre joueur.

MODE BURGLAR

Dans ce mode, le joueur avec le tag doit éviter d'être touché par les autres joueurs. Seul le compteur du joueur avec le tag augmente. Le premier joueur à atteindre une minute sans se faire toucher gagne !!! (Passe le challenge de Ly 2 pour débloquer une deuxième carte de mode Burglar).

COURSE D'AUTOS TAMPONNEUSES

Il s'agit d'une course. Affronte tes amis pour la première place. Sois vigilant, chaque joueur peut tamponner les autres et les pousser dans la lave.

ARÈNE D'AUTOS TAMPONNEUSES

Il s'agit d une compétition d'autos tamponneuses. Chaque joueur doit essayer de pousser ses adversaires dans la lave. Le dernier survivant gagne ! Souviens-toi, pour débloquer ce mode, dois trouver toutes les cages dans le jeu !

Objets spéciaux (seulement disponibles dans les modes Tag et Burglar)

INVISIBILITÉ Deviens momentanément invisible.

INVERSION Inverse momentanément les contrôles de Rayman.

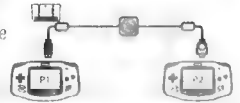
GLOBOX Un gros Globox cache l'écran de tes adversaires pendant quelques secondes.

POING Attrape-le pour pouvoir lancer ton poing.

TRUCS ET ASTUCES

- Écoute attentivement les conseils de Murphy, ils peuvent s'avérer très utiles au cours de ton aventure.
- Plus tu trouves de lums et de cages, mieux c'est ! C'est essentiel si tu souhaites progresser dans la partie.
- Il existe différents moyens d'utiliser le pouvoir de Rayman. Essaie de trouver toutes les combinaisons.
- Essaie de maîtriser l'Hélico aussi vite que possible. Ce sera plus facile pour franchir certains obstacles.
- Essaie d'utiliser tes deux poings contre les ennemis, ils te donnent plus de force.
- Il y a plusieurs zones cachées dans le jeu, les as-tu trouvées ?

LINK UNE CARTOUCHE



Choisis l'option une cartouche pour connecter jusqu'à deux Game Boy Advance™.

À propos du Câble Game Boy Advance™ Game Link™

Tu trouveras ici toutes les informations nécessaires pour relier plusieurs Game Boy Advance™.

Équipement nécessaire

- Game Boy Advance™ : un par joueur
- Cartouche Rayman 3 : une cartouche
- Câble Game Boy Advance™ Game Link™ : un Câble Game Boy Advance™ Game Link™

Procédure de connexion

1. Place l'interrupteur POWER des Game Boy Advance™ sur OFF, puis insère la cartouche Rayman 3 dans la console du joueur 1.
2. Connecte les Câbles Game Boy Advance™ Game Link™.
3. Assure-toi d'avoir bien inséré le petit connecteur violet au Game Boy Advance™ du joueur 1 et le plus gros connecteur, gris, à l'autre Game Boy Advance™. Insère les Câbles Game Boy Advance™ Game Link™ aux connecteurs d'extension externes (EXT).
4. Place l'interrupteur POWER des Game Boy Advance™ sur ON.
5. Tu n'as plus qu'à suivre les instructions pour le Link une cartouche.

NE CONNECTE PAS DE GAME BOY ADVANCE™, SI TU NE L'UTILISES PAS POUR UNE PARTIE !

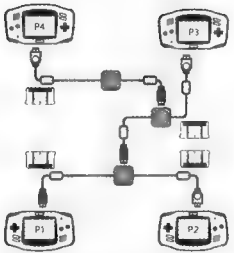
Dépannage

Si aucune donnée n'est transférée ou si tu rencontres des dysfonctionnements, assure-toi de ne pas être dans l'une des situations suivantes :

- Les câbles utilisés ne sont pas des Câbles Game Boy Advance™ Game Link™.
- Le Câble Game Boy Advance™ Game Link™ n'est pas complètement inséré dans le Game Boy Advance™.
- Un Câble Game Boy Advance™ Game Link™ est retiré durant le transfert des données.
- Un Câble Game Boy Advance™ Game Link™ n'est pas correctement connecté au Game Boy Advance™.
- La cartouche Rayman 3 est insérée dans un autre Game Boy Advance™ que le Game Boy Advance™ du joueur 1.
- Plus de deux Game Boy Advance™ sont connectés.

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

LINK MULTI-CARTOUCHES



Choisis l'option multi-joueurs si tu désires connecter 3 ou 4 Game Boy Advance™.

À propos du Câble Game Boy Advance™ Game Link™

Tu trouveras ici toutes les informations nécessaires pour relier plusieurs Game Boy Advance™

Équipement nécessaire

- Game Boy Advance™ : Un par joueur
- Cartouche Rayman 3 : Une par joueur
- Câbles Game Boy Advance™ Game Link™ :

Deux joueurs :	1 Câble Game Boy Advance™ Game Link™
Trois joueurs :	2 Câbles Game Boy Advance™ Game Link™
Quatre joueurs :	3 Câbles Game Boy Advance™ Game Link™

Procédure de connexion

1. Place l'interrupteur POWER des Game Boy Advance™ sur OFF, puis insère la cartouche Rayman 3 dans la console du joueur 1.
2. Connecte les Câbles Game Boy Advance™ Game Link™ et branche-les aux connecteurs d'extension externe (EXT) de chaque Game Boy Advance™.
3. Assure-toi d'avoir bien inséré le petit connecteur violet au Game Boy Advance™ du joueur 1 et le plus gros connecteur, gris, aux autres Game Boy Advance™. Insère les Câbles Game Boy Advance™ Game Link™ aux connecteurs d'extension externes (EXT).
4. Place l'interrupteur POWER des Game Boy Advance™ sur ON.
5. Tu n'as plus qu'à suivre les instructions pour le Link multi-cartouches.

NE CONNECTE PAS DE GAME BOY ADVANCE™, SI TU NE L'UTILISES PAS POUR UNE PARTIE !

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles articulations ou même votre peau
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

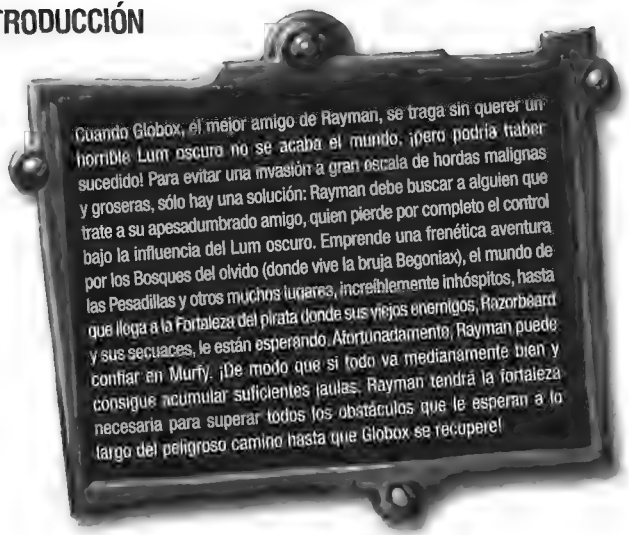
I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures

II – Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants vertige, trouble de la vision contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin

CONTENIDOS

Introduccción 21
Cómo empezar a jugar 22
Los controles 24
La pantalla de juego 26
El mapa del mundo 26
Elementos del juego 28
Partidas multijugador 29
Trucos y consejos 30
Conexión con 1 Cartucho 31
Conexión Multicartucho 33
SAT (Servicio de Atención Técnica) 35
Créditos 59

INTRODUCCIÓN



CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Coloca el cartucho de Rayman 3 en la Game Boy Advance™ y enciende la consola.

Menú Principal

- Utiliza el + Panel de Control Arriba y Abajo para desplazarte por los menús.
- Pulsa el Botón A para seleccionar una opción
- Pulsa el Botón B para volver al menú anterior.

UN JUGADOR

Selecciona el modo UN JUGADOR para comenzar tu aventura. Utiliza el + Panel de Control Arriba y Abajo para mover la flecha de la parte izquierda de la pantalla y pulsa el Botón A para seleccionar una ranura de juego para guardar. Comprueba que la flecha que está en la parte superior de la pantalla está apuntando a la palabra EMPEZAR y después, pulsa el Botón A para iniciar la partida.

MULTIJUGADOR

Utiliza el Cable Game Link™ de Game Boy Advance™ para conectar hasta 4 consolas Game Boy Advance™ y diviértete jugando contra tus familiares y amigos.

En las partidas Multicartucho se necesita un Rayman 3 para GBA por cada jugador. Para jugar en el modo 1 Cartucho, sólo se necesita un cartucho para los dos jugadores.

CONEXIÓN CON 1 CARTUCHO

La conexión con 1 Cartucho es un modo especial que permite que dos jugadores peleen uno contra otro con un solo cartucho.

El jugador 1 realiza la mayoría de las selecciones antes de iniciar la partida. Primero, es necesario conectar correctamente todos los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™ (véase la página 31) y encender cada una de las consolas Game Boy Advance™. El jugador 1 deberá seleccionar Multijugador en el menú principal y después el modo Conexión con 1 Cartucho. A continuación, sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

CONEXIÓN MULTICARTUCHO

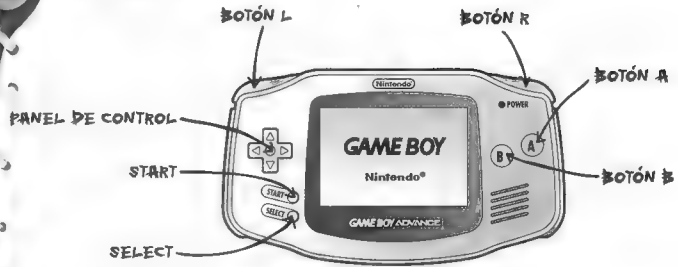
La conexión Multicartucho consiste en una competición de entre dos a cuatro jugadores donde cada uno de ellos necesita un cartucho de Rayman 3 para GBA.

Primero, es necesario conectar correctamente todos los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™ (véase la página 33) y encender cada una de las consolas Game Boy Advance™. Cada jugador selecciona Multijugador en el menú principal y después Conexión Multicartucho. Para obtener más información sobre partidas en modo MULTIJUGADOR, consulta la página 29.

OPCIONES

Aquí podrás modificar la configuración de Rayman 3. (Efectos de sonido y música)

LOS CONTROLES



PANEL DE CONTROL ARRIBA △ Mirar hacia arriba

PANEL DE CONTROL ABAJO ▽ Agacharse

PANEL DE CONTROL IZQUIERDA / PANEL DE CONTROL DERECHA ◁ ▷ Mover a Rayman

BOTÓN A Saltar
Helicóptero: púlsalo una vez para saltar y vuelve a pulsarlo para ralentizar tu descenso con la hélice de tu helicóptero.
Superhelicóptero: para volar en el modo Superhelicóptero, activa el helicóptero pulsando el Botón A. Vuelve a pulsar el Botón A para subir más alto. Si quieres dejar de volar en el modo Helicóptero, sólo tienes que aterrizar sobre tierra firme.

BOTÓN B Lanzar el puño de Rayman.
Trucos: ¡cuanto más tiempo mantengas pulsado el Botón B, a mayor distancia lanzarás el puño!
Lanzar los dos puños: para lanzar los dos puños, pulsa el Botón B para lanzar el primero y pulsa dos veces con rapidez el Botón B para lanzar el segundo.
Agarrar a los Lums morados: para agarrar a un Lum morado, dale con el puño de Rayman. Cuando lo hayas agarrado, puedes balancearlo en la dirección que quieras utilizando el + Panel de Control. Para soltarlo, pulsa el Botón A.

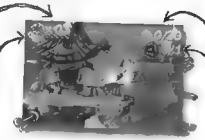
BOTÓN R Romper el suelo: puedes romper el suelo pulsando el Botón R. ¡Pero recuerda que debes hacerlo desde el aire!

BOTÓN L Trepar entre dos paredes: si pulsas el Botón L, podrás mantenerte entre las paredes. Para trepar, pulsa el Botón A y saltarás.

START Detener la partida
Modo espera: selecciona este modo para reducir notablemente el consumo de energía cuando no estés jugando. Para volver al juego, pulsa SELECT + Botón L + Botón R.

*IMPORTANTE: recuerda que al comienzo de la partida no están disponibles todos los poderes.

LA PANTALLA DE JUEGO



EL MAPA DEL MUNDO

Mapa de selección de nivel

- Las cortinas ocultan la entrada de los niveles. Si la cortina es azul, significa que puedes entrar. Pulsa el Botón A para entrar en el nivel que desees.
- Número de jaulas encontradas en este nivel.
- Número de Lums amarillos encontrados en este nivel.
- Flechas de madera: sigue las flechas de madera para volver al mapa del mundo.

Indicadores

El mapa del mundo

Utiliza el + Panel de Control Izquierda y Derecha para desplazarte por el mapa del mundo. Pulsa el Botón A para seleccionar un mundo.

- Modo de conexión a NINTENDO GAMECUBE: ¡si has encontrado al menos 100 Lums en tu juego Rayman 3 y tienes "Rayman 3 Hoodlum Havoc" para NINTENDO GAMECUBE, puedes acceder a un mundo extra conectando tu Game Boy Advance™ a tu NINTENDO GAMECUBE con el Cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE! ¡Por cada 100 Lums adicionales, conseguirás un nuevo nivel!
- Mundo 1: Los bosques del olvido
- Mundo 2: Pesadillas
- Mundo 3: Cosmos del volcán
- Mundo 4: Fortaleza del pirata

ELEMENTOS DEL JUEGO

JAULAS

Los piratas han hecho prisioneros a muchos habitantes en estas pequeñas jaulas selladas con energía vital. Rompe la jaula para liberar a los amigos de Rayman.

LUMS AMARILLOS

Estos son los 1.000 fragmentos desprendidos del Corazón Primordial cuando los piratas lo hicieron explotar. Cuando Rayman haya recogido suficientes fragmentos, podrá negociar su entrada en nuevos mundos.

LUMS ROJOS

Están cargados de energía y restauran el indicador de vida de Rayman

LUMS PLATEADOS

¡Encuéntralos, ya que te proporcionan vidas extras!

LUMS VERDES

Estos Lums son muy especiales. Registran los progresos de Rayman. Si muriese, reaparecería en el lugar en el que consiguió el último Lum verde. Si Rayman tenía cero puntos de vida, volverá a empezar el nivel desde el principio.

LUMS MORADOS

Al golpearlos, Rayman podrá agarrarse a ellos.

FLECHAS DE MADERA

Cuando estés en un nivel, sigue las flechas de madera para volver al mapa de selección de nivel. Si estás en el mapa de selección de nivel, úsalo para volver al mapa del mundo.

PARTIDAS MULTIJUGADOR

- Utiliza el + Panel de Control Izquierda y Derecha para desplazarte por los diferentes modos de juego.
- Pulsa el Botón A para seleccionar un modo.

Modo multijugador

MODO CORRE QUE TE PILLO

En este modo, el jugador que tiene la marca debe apresurarse y dársela a otros jugadores antes de que el tiempo se acabe. Para pasarles la marca, sólo tienes que lanzar el puño y tocar a otro jugador.

MODO JUEGO DE LADRONES

En este modo, el jugador que tiene la marca debe evitar que otros jugadores le toquen. Sólo aumentará el medidor de aquel jugador que tenga la marca. ¡El ganador será el primer jugador que llegue a un minuto! (Supera el Reto Puñetazo de Ly 2 para desbloquear un segundo mapa del modo Ladrones).

CARRERA DE AUTOS DE CHOQUE

Este modo consiste en una carrera. Compite contra tus amigos por el primer puesto. Debes estar alerta, ya que todos los jugadores chocan entre sí y se empujan hacia la lava.

CIRCUITO

Este modo consiste en una competición de autos de choque. Cada jugador debe intentar empujar a sus oponentes hacia la lava. ¡El ganador será el último jugador que sobreviva! ¡Recuerda que para desbloquear este modo, debes encontrar todas las jaulas del juego!

Elementos (disponibles sólo en los modos Corre que te pillo y Juego de ladrones)

INVISIBILIDAD Hacerse invisible temporalmente.

INVERTIRSE Invertir temporalmente el control de Rayman.

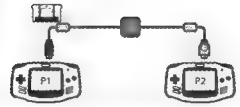
GLOBOX Todos tus contrincantes tendrán un gran Globox que ocultará sus pantallas durante algunos segundos.

PUÑO Cógelo para poder lanzar tu puño.

TRUCOS Y CONSEJOS

- Escucha con atención los consejos de Murfy, ya que pueden resultarte muy útiles durante tu aventura.
- Cuantos más Lums y jaulas reúnas, mejor. Puede resultar esencial si quieres progresar en el juego.
- Existe un modo distinto de utilizar el poder de Rayman. Procura encontrar todas las combinaciones.
- Intenta dominar el helicóptero lo antes posible, ya que así será mucho más fácil superar obstáculos.
- Procura utilizar los dos puños contra los enemigos, ya que eso te dará más fuerza.
- En el juego hay muchas zonas escondidas, ¿las has encontrado?

CONEXIÓN CON 1 CARTUCHO



Selecciona 1 Cartucho para conectar hasta dos consolas Game Boy Advance™.

Acerca del Cable Game Link™ de Game Boy Advance™

Aquí tienes toda la información que necesitas para conectar varias consolas Game Boy Advance™.

Equipo necesario

- Game Boy Advance™: una por cada jugador
- Cartuchos de Rayman 3: un cartucho
- Cables Game Link™ de Game Boy Advance™: un Cable Game Link™ de Game Boy Advance™

Instrucciones para realizar la conexión

1. Asegúrate de que todas las consolas Game Boy Advance™ están en posición de apagado (OFF) e inserta el cartucho de Rayman 3 en la ranura para cartucho de la consola del jugador 1.
2. Conecta los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™.
3. Asegúrate de introducir el pequeño conector morado en la consola Game Boy Advance™ del jugador 1 y el conector grande gris en la otra consola Game Boy Advance™. Conecta los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™ en los Conectores de Extensión Externos (EXT).
4. Enciende las consolas Game Boy Advance™.
5. A continuación, sigue las instrucciones para la conexión con 1 Cartucho.

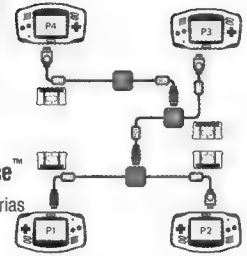
¡NO CONECTES NINGUNA CONSOLA GAME BOY ADVANCE™ QUE NO SE VAYA A UTILIZAR DURANTE EL JUEGO!

Es posible que no puedas transmitir datos o que se produzcan problemas de funcionamiento si se da alguna de las siguientes circunstancias:

- Al utilizar cables distintos a los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™ originales.
- Si alguno de los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™ no está completamente introducido en una consola Game Boy Advance™.
- Si se extrae un Cable Game Link™ de Game Boy Advance™ durante la transmisión de datos.
- Si alguno de los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™ no está correctamente conectado a una consola Game Boy Advance™.
- Si se introduce Rayman 3 en una consola Game Boy Advance™ distinta a la Game Boy Advance™ del jugador 1.
- Si se conectan más de dos consolas Game Boy Advance™.

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

CONEXIÓN MULTICARTUCHO



Selecciona esta opción si quieres conectar 3 ó 4 consolas Game Boy Advance™.

Acerca del Cable Game Link™ de Game Boy Advance™

Aquí tienes toda la información que necesitas para conectar varias consolas Game Boy Advance™.

Equipo necesario

- Game Boy Advance™: una por cada jugador
- Cartuchos de Rayman 3: uno por cada jugador
- Cables Game Link™ de Game Boy Advance™:
  dos jugadores: 1 Cable Game Link™ de Game Boy Advance™
  tres jugadores: 2 Cables Game Link™ de Game Boy Advance™
  cuatro jugadores: 3 Cables Game Link™ de Game Boy Advance™

Instrucciones para realizar la conexión

1. Asegúrate de que todas las consolas Game Boy Advance™ están en posición de apagado (OFF) e inserta el cartucho de Rayman 3 en la ranura para cartucho de la consola del jugador 1.
2. Conecta los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™ e introdúcelos en el Conector de Extensión Externo (EXT) de cada consola Game Boy Advance™.
3. Asegúrate de que introduces el pequeño conector morado en la consola Game Boy Advance™ del jugador 1 y el conector grande gris en las otras consolas Game Boy Advance™. Conecta los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™ en los Conectores de Extensión Externos (EXT).
4. Enciende las consolas Game Boy Advance™.
5. Ahora, sigue las instrucciones para la conexión Multicartucho.

¡NO CONECTES NINGUNA CONSOLA GAME BOY ADVANCE™ QUE NO SE VAYA A UTILIZAR DURANTE EL JUEGO!

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LECIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:
- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:
1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

SOMMARIO

Introduzione 39
Avvio del gioco 40
I Controlli 42
Schermata di Gioco 44
Mappa del Mondo 44
Elementi In-Game 46
Gioco per più giocatori 47
Suggerimenti e consigli 48
Gioco con una cassetta 49
Gioco con più cassette 51
Assistenza tecnica 53
Credits 59

INTRODUZIONE

Quando Globox, il migliore amico di Rayman, inghiotte involontariamente un orribile Lum nero, non è la fine del mondo, ma potrebbe anche essere! C'è solo un modo per evitare un'invasione completa da parte di orde rozze e malevole: Rayman deve trovare qualcuno che curi il suo molesto amico, che sta perdendo completamente il controllo sotto l'influsso del Lum nero. Rayman si lancia in una pazza avventura attraverso le Paludi (dove vive la strega Begoniax), il Mondo dei Cattivi Sogni e molti altri luoghi, sempre più ostili, finché non raggiunge il covo dei pirati, dove i suoi vecchi nemici, Razorbeard e i suoi scagnozzi, lo stanno aspettando. Per fortuna, Rayman può contare su Murfy. Così, se le cose vanno ragionevolmente bene e se riesce ad accumulare abbastanza gabbie, Rayman dovrebbe avere la forza di superare tutti gli ostacoli che gli si frappongono sulla strada pericolosa che deve percorrere per la guarigione di Globox!

AVVIO DEL GIOCO

Metti la cassetta di Rayman 3 nel Game Boy Advance™ e accendi l'interruttore.

Menu principale

- Usa il Controller Su e il Controller Giù per spostarti da un menu all'altro.
- Premi il Pulsante A per selezionare un'opzione.
- Premi il Pulsante B per tornare al menu precedente.

PER UN GIOCATORE

Seleziona la modalità giocatore singolo per iniziare la tua avventura. Usa il Controller Su e il Controller Giù per spostare la freccia sul lato sinistro dello schermo e premi il Pulsante A per scegliere una partita salvata. Assicurati che la freccia in fondo allo schermo indichi la parola START, quindi premi il Pulsante A per iniziare il gioco.

PER PIÙ GIOCATORI

Usa il Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ per collegare fino a 4 Game Boy Advance™ e divertiti a giocare contro la tua famiglia e i tuoi amici.

Per i giochi con più cassette serve un GBA di Rayman 3 per ogni giocatore. Per il gioco con una cassetta serve solo una cassetta.

GIOCO CON UNA CASSETTA

Il gioco con una cassetta è una modalità speciale che permette a due giocatori di giocare l'uno contro l'altro con una sola cassetta. Il Giocatore 1 effettua la maggior parte delle selezioni prima dell'inizio del gioco.

Prima di tutto, collega correttamente i Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™ (vedi pagina 49) e accendi l'interruttore di ogni Game Boy Advance™. Il giocatore 1 deve scegliere Per più giocatori nel Menu principale, poi modalità Gioco con una cassetta. Fatto questo, segui le istruzioni sullo schermo.

GIOCO CON PIÙ CASSETTE

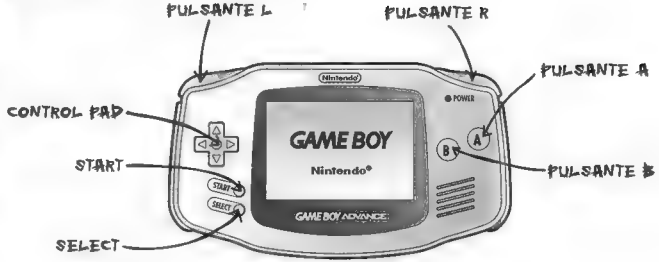
Il gioco con più cassette è una modalità in cui gareggiano da due a quattro giocatori; ogni giocatore deve disporre di una cassetta GBA di Rayman 3.

Prima di tutto, collega tutti i Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™ (vedi pagina 51) e accendi l'interruttore di ogni Game Boy Advance™. Ogni giocatore sceglie Per più giocatori nel Menu principale, poi sceglie Gioco con più cassette. Per maggiori informazioni sulla modalità di gioco per più giocatori, vedi pagina 47

OPZIONI

Qui puoi modificare le impostazioni di gioco di Rayman (effetti sonori e musica)

I CONTROLLI



CONTROLLER SU △ Per guardare in alto

CONTROLLER GIÙ ▽ Per accovacciarsi

CONTROLLER SINISTRA / CONTROLLER DESTRA ◁ ▷ Per spostare Rayman

PULSANTE A Per saltare

Elicottero: Premi una volta per saltare, poi premi ancora per rallentare la discesa con l'elicottero.

Super–Elico: Per volare in modalità Super–Elico, attiva l'elicottero premendo il Pulsante A. Premi ancora il Pulsante A per andare più in alto. Se vuoi smettere di volare in modalità elicottero, basta che tu atterri.

PULSANTE B Per lanciare il pugno di Rayman.

Suggerimenti: Più a lungo tieni premuto il Pulsante B, più lontano arriva il pugno!

Per lanciare entrambi i pugni: Per lanciare entrambi i pugni, premi il Pulsante B per lanciare il primo pugno e premi rapidamente due volte il Pulsante B per lanciare il secondo.

Per agganciare i lum viola: Per agganciare i lum viola, colpiscili prima col pugno di Rayman. Una volta agganciati, puoi ruotare nella direzione che vuoi usando il Controller. Per rilasciare, premi il Pulsante A.

PULSANTE R **Per sfondare il terreno:** Puoi sfondare il terreno premendo il Pulsante R. Ma ricorda, devi essere sospeso in aria!

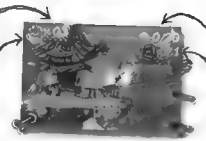
PULSANTE L **Per arrampicarsi fra due muri:** Premendo il Pulsante L potrai restare fermo fra due muri. Per arrampicarti, premi il Pulsante A per saltare.

START **Per mettere il gioco in pausa**

Modalità Standby: Seleziona questa modalità per ridurre notevolmente il consumo di energia quando non stai giocando. Per riprendere il gioco, premi SELECT + Pulsante L + Pulsante R.

***IMPORTANTE:** Ricorda che non tutti i poteri sono disponibili all'inizio del gioco.

SCHERMATA DI GIOCO



MAPPA DEL MONDO

Mappa di selezione livello

- Il sipario nasconde l'accesso ai livelli. Se è azzurro, significa che puoi accedervi. Premi il Pulsante A per accedere al livello che vuoi.
- Numero di gabbie che hai trovato in questo livello
- Numero di Lum gialli che hai trovato in questo livello
- Frecce di legno: passa sulla freccia di legno per tornare alla mappa del mondo.

Interfaccia

Mappa del Mondo

Usa il Controller Sinistra e il Controller Destra per navigare nella Mappa del Mondo. Premi il Pulsante A per selezionare un Mondo.

- Modalità di collegamento a NINTENDO GAMECUBE: Se hai trovato almeno 100 lum nel corso del gioco e se possiedi "Rayman 3 Hoodlum Havoc" per NINTENDO GAMECUBE, puoi accedere a un mondo di bonus collegando il tuo Game Boy Advance™ al NINTENDO GAMECUBE con il Cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE! Per ogni lotto supplementare di 100 lum, sarai premiato con un nuovo livello!
- Mondo 1: Foreste selvagge
- Mondo 2: Cattivi sogni
- Mondo 3: Mondo di lava
- Mondo 4: Covo dei Pirati

ELEMENTI IN-GAME

GABBIA

I pirati hanno imprigionato molti abitanti in questa piccola gabbia chiusa con energia vitale. Rompi la gabbia per liberare gli amici di Rayman.

LUM GIALLI

Questi sono i 1.000 frammenti del Nucleo Primordiale fatto esplodere dai pirati. Quando Rayman ne avrà raccolti abbastanza, potrà negoziare il suo ingresso in nuovi mondi.

LUM ROSSI

Pieni di energia, ripristinano la barra della vita di Rayman.

LUM ARGENTO

Cercali, forniscono vita supplementare!

LUM VERDI

Questi Lum sono molto speciali. Registrano i progressi di Rayman. Nel caso che Rayman muoia, riapparirà nel punto in cui ha preso l'ultimo lum verde. Nel caso in cui Rayman abbia zero punti di vita, ricomincerà il livello dall'inizio.

LUM VIOLA

Colpendoli, Rayman può agganciarli.

FRECCE DI LEGNO

Quando sei in un livello, passa sulla freccia di legno per tornare alla Mappa di selezione livelli. Se sei nella Mappa di selezione livelli, usala per tornare alla Mappa del Mondo.

GIOCO PER PIÙ GIOCATORI

- Usa il Controller Sinistra e il Controller Destra per navigare fra le modalità di gioco.
- Premi il Pulsante A per selezionare una modalità.

Modalità di gioco per più giocatori

MODALITÀ CE L'HAI

In questa modalità, il giocatore col cartellino deve affrettarsi a passarlo ad altri giocatori prima che finisca il conto alla rovescia. Per passare il cartellino, devi semplicemente lanciare il pugno e toccare l'altro giocatore.

MODALITÀ LADRO

In questa modalità, il giocatore col cartellino deve evitare di essere toccato da altri giocatori. Salirà solo il contatore del giocatore col cartellino. Il primo giocatore che raggiunge un minuto vince!!! (Supera la sfida 2 del pugno di Ly per sbloccare una seconda mappa di modalità ladro.)

CORSA AUTOSCONTRO

Questa modalità è una corsa. Gareggia contro i tuoi amici per il primo posto. Stai attento, ogni giocatore può urtare gli altri e spingerli nella lava.

ARENA AUTOSCONTRO

Questa modalità è una gara di autoscontro. Ogni giocatore deve cercare di spingere gli avversari nella lava. L'ultimo giocatore superstite vince! Ricorda che per sbloccare questa modalità devi trovare tutte le gabbie del gioco!

Oggetti (disponibili solo in modalità Ce l'hai e Ladro)

INVISIBILITÀ Fa diventare temporaneamente invisibile.

INVERSIONE Fa invertire temporaneamente il controllo di Rayman.

GLOBOX Tutti i tuoi avversari avranno un grande Globox che nasconderà il loro schermo per qualche secondo.

PUGNO Raccoglilo per essere in grado di lanciare il pugno.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Ascolta attentamente i consigli di Murfy; possono esserti molto utili nel corso dell'avventura.
- Più Lum e Gabbie raccogli, meglio è. Può rivelarsi essenziale per progredire nel gioco.
- Il potere di Rayman può essere usato in modi diversi. Cerca di trovare tutte le combinazioni.
- Cerca di imparare al più presto ad usare l'elicottero. Ti sarà più facile superare certi ostacoli.
- Cerca di usare entrambi i pugni contro i nemici; ti danno maggior forza.
- Ci sono molte zone nascoste nel gioco, le hai trovate?

GIOCO CON UNA CASSETTA

Scegli il gioco con una cassetta per collegare fino a due Game Boy Advance™.

Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

Qui troverai tutte le informazioni necessarie per collegare due Game Boy Advance™.

Equipaggiamento necessario

- Game Boy Advance™ : Uno per giocatore
- Cassette del gioco Rayman 3 : Una cassetta
- Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™ : un Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

Istruzioni per il collegamento

1. Assicurati che gli interruttori di tutti i Game Boy Advance™ siano spenti (OFF), poi inserisci la cassetta del gioco Rayman 3 nello slot della cassetta del Giocatore 1.
2. Collega i Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™.
3. Accertati di inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance™ del Giocatore 1 e il connettore grande grigio nell'altro Game Boy Advance™, inserisci i Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™ nei Connettori di Estensione Esterna (EXT).
4. Accendi l'interruttore (ON) di ogni Game Boy Advance™.
5. Ora, segui le istruzioni per il gioco con una cassetta.

! NON COLLEGARE NESSUN GAME BOY ADVANCE™ CHE NON SIA USATO DURANTE IL GIOCO.

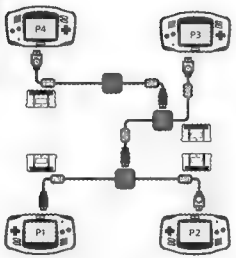
Soluzione di problemi

Può capitarti di non riuscire a trasferire i dati di gioco o di incappare in difetti di funzionamento nelle seguenti situazioni pratiche:

- Quando usi Cavi diversi dai Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™.
- Quando un Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ non è perfettamente inserito in un Game Boy Advance™.
- Quando un Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ si disinserisce durante il trasferimento di dati.
- Quando un Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ non è correttamente collegato a un Game Boy Advance™.
- Quando la cassetta di Rayman 3 è inserita in un Game Boy Advance™ diverso dal Game Boy Advance™ del Giocatore 1.
- Quando sono collegati più di due Game Boy Advance™.

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ .

GIOCO CON PIÙ CASSETTE



Scegli questa opzione se vuoi collegare 3 o 4 Game Boy Advance™.

Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

Qui troverai tutte le informazioni necessarie per collegare vari Game Boy Advance™.

Equipaggiamento necessario

- Game Boy Advance™ : Uno per giocatore
- Cassette del gioco Rayman 3 : Una per giocatore
- Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™:

  Due giocatori: 1 Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

  Tre giocatori: 2 Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™

  Quattro giocatori: 3 Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™

Istruzioni per il collegamento

1. Assicurati che gli interruttori di tutti i Game Boy Advance™ siano spenti (OFF), poi inserisci la cassetta del gioco Rayman 3 nell'alloggiamento della cassetta del Giocatore 1.
2. Collega i Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™ inserendoli nel Connettore di Estensione Esterna (EXT) di ogni Game Boy Advance™.
3. Accertati di inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance™ del Giocatore 1 e il connettore grande grigio nell'altro Game Boy Advance™, inserisci i Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™ nei Connettori di Estensione Esterna (EXT).
4. Accendi l'interruttore (ON) di ogni Game Boy Advance™.
5. Ora, segui le istruzioni per il gioco con più cassette.

! NON COLLEGARE NESSUN GAME BOY ADVANCE™ CHE NON SIA USATO DURANTE IL GIOCO.

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO. CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie allo zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ ATTENZIONE DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:
1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

WARRANTY

Ubi Soft offers a Technical Support service which details are indicated in the text of the manual relative to Technical Support.

When you (the "User") contact Technical Support, please be as specific as you can be about the problem you are experiencing and have the below details available:

The name of the manufacturer of your computer system
The brand and speed of the processor
How much RAM you have
The version number of windows you are using (if you aren't sure, right-click on the my computer icon on your desktop and select 'properties')
The manufacturer name and model number of your video card, modem, and sound card.

Ubi Soft guarantees to the original buyer of the multimedia product that the compact disc (CD) supplied with this multimedia product shall not show any fault during a normal-use period of ninety (90) days from the invoiced date of purchase, or any other longer warranty time period provided by applicable legislation.

Please return any defective multimedia product by registered letter to: Technical Support together with this manual and your registration card if you have not already sent it to us. Please state your full name and address (including postcode), as well as the date and location of purchase. You may also exchange the multimedia product at the place of purchase.

If a disc is returned without proof of purchase or after the warranty period has expired, Ubi Soft will choose either to repair or to replace it at customer expense. This warranty is invalid if the disc has been damaged through negligence, accident or misuse, or if it has been modified after acquisition.

The User recognises expressly that he uses the multimedia product at his own risk.

The multimedia product is provided as is, without any warranty other than what is laid down above. The User is responsible for any costs of repairing and/or correcting the multimedia product.

To the extent of what is laid down by law, Ubi Soft rejects any warranty relating to the market value of the multimedia product, the User's satisfaction or its capacity to perform a specific use.

The User is responsible for all risks connected with lost profit, lost data, errors and lost business or other information as a result of owning or using the multimedia product.

As some legislations do not allow for the aforementioned warranty limitation, it is possible that it does not apply to the User.

OWNERSHIP

The User recognises that all of the rights associated with this multimedia product and its components, its manual and packaging, as well as the rights relating to the trademark, royalties and copyrights, are the property of Ubi Soft and Ubi Soft's licensors, and are protected by French regulations or other laws, treaties and international agreements concerning intellectual property. Documentation should not be copied, reproduced, translated or transferred, in whole or in part and in whatever form, without prior written agreement of Ubi Soft.

GARANZIA

Ubi Soft offre Servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato e accertatevi di comunicare i dettagli elencati qui di seguito:

Il nome del produttore del vostro computer
La marca e la velocità del processore
Quanta RAM possedete
La versione di Windows che state utilizzando (se non ne siete sicuri, cliccate col pulsante destro del mouse sull'icona Risorse del computer situata sul desktop e selezionate Proprietà)
Il nome del produttore e il numero del modello della scheda video, del modem e della scheda audio.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubi Soft garantisce all'acquirente del software originale che il compact disc (CD) fornito con il presente prodotto multimediale è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubi Soft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il disco è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.
Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.
L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubi Soft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale, rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informatzioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto della garanzia limitata precedentemente menzionata, è possibile che questa non sia applicabile.

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a trademark, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubi Soft e dei licenziatari di Ubi Soft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza la previa autorizzazione scritta di Ubi Soft.

NOTES

CREDITS

RAYMAN'S CREATOR	Michel Ancel
PRODUCER	Bertrand Hélias
LEAD GAME DESIGNER	Kevin Guillemette
GAME DESIGNER	Louis Martin Guay
ADDITIONAL LEVEL DESIGN	Annick Dumais
	Christine Blondeau
ARTISTIC DIRECTOR	Éric Pelatan
GRAPHIC DESIGNERS	Mario Brousseau
	Mathieu Casgrain
LEAD ANIMATOR	Isabelle Fortier
ANIMATORS	Eric Branz
	Sendy Gagné
	Alan Treitz
LEAD PROGRAMMER	Pascal Lalancette
PROGRAMMERS	Alexandre Begnoche
	Sébastien Lahaie
	Jacques Langlois
	Rachel Potvin
	Marc-Olivier Riel
SOUND DESIGNER	Michel Marsan
ORIGINAL SCORE	Éric Chevalier
MUSICAL ARRANGEMENTS, PROGRAMMING & COMPOSITION:	Daniel Masson
SCRIPT WRITER	Alexis Nolent
LOCALIZATION PROJECT MANAGER	Jean-Sébastien Ferey
LEAD TESTER	Jonathan Moreau
TESTERS	Jean-Dominic Audet
	Stéphane Charbonneau
	Frédéric Dufort
	Alain Fleury
	Yannick Francoeur
	Mathieu Lachance
PLANNING COORDINATOR	Eric Pepin
MARKETING RESEARCH	Stéphane Cardin
	Marc-André Charron
SPECIAL THANKS	Judit Barta
	Stéphanie Bond
	Clothilde Du Saint
	Mona Hamilton
	Isabelle Tremblay
	Rayman3 Hoodlum Havoc

STUDIO MANAGERS
Henri Laporte
Nicolas Rioux
Éric Tremblay
Jérémi Valiquette

VICE PRESIDENTS
Grégoire Gobbi
Michel Cartier

UBI SOFT DIVERTISSEMENT PRESIDENT
Martin Tremblay

PUBLISHER
UbiSoft Entertainement

UBISOFT CEO
Yves Guillemot

INTERNATIONAL PRODUCTION DIRECTOR
Christine Burgess-Quemard

INTERNATIONAL CONTENT DIRECTOR
Serge Hascoet

SPECIALIST ADVISOR GAME DESIGN
Gunther Galipot

SOUND SPECIALIST ADVISOR
Didier Lord

APPROVAL COORDINATORS
Nikola Milisavljevic
Dave Costello

EMEA MARKETING
Lidwine Vernet, Clothilde Du Saint, Judit Barta, Gaelle Aubery

MARKETING - UK
Amanda Butt

MARKETING - GERMANY
Thorsten Kapp

MARKETING - FRANCE
Hélène Carbon

MARKETING - ITALY
Valeria Lodeserto

MARKETING - SPAIN
Oriol Rosel

MARKETING - HOLLAND
Marcel Keij

MARKETING - SCANDINAVIA
Kristina Mortensen

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

Published by

Ubi Soft

Rayman® 3 © 2003 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved.